



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Internship (magang) merupakan salah satu syarat kelulusan yang diterapkan oleh Universitas Multimedia Nusantara. Melalui proses kerja magang ini, mahasiswa dapat memiliki pengalaman kerja. Melalui proses kerja magang ini mahasiswa juga dapat menerapkan ilmu yang telah didapatkan selama kuliah ke dalam dunia kerja.

Penulis melakukan kerja magang di salah satu mitra perusahaan PT Greeneration Indonesia yaitu Game4Change. Game4Change berada pada *Skystar Venture* di Gedung C Universitas Multimedia Nusantara. Game4Change sendiri merupakan salah satu perusahaan penerbit *boardgame* yang bertujuan untuk mengedukasi masyarakat.

Penulis melaksanakan magang di Game4Change dikarenakan penulis tertarik dengan tujuan dari dibangunnya perusahaan ini. Melalui proses magang di Game4Change ini, penulis berharap bisa belajar banyak hal yang dapat membuat penulis lebih berkembang dari sebelumnya secara *hardskill* maupun *softskill*.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Tujuan dan maksud kerja magang yang sudah penulis lakukan adalah sebagai berikut:

1. Untuk mencari pengalaman kerja.
2. Menerapkan apa yang telah penulis pelajari selama masa perkuliahan ke dunia kerja.

3. Mampu manajemen waktu dalam mengerjakan pekerjaan yang telah diberikan sesuai dengan *deadline* yang telah diberikan.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Berdasarkan surat penerimaan yang penulis dapatkan, penulis diterima sebagai salah satu pekerja magang pada PT. Greeneration Indonesia pada tanggal 17 Februari 2020 dan berakhir pada tanggal 17 Mei 2020. Akan tetapi, dikarenakan penulis menyerahkan surat penerimaan magang kepada admin DKV pada tanggal 18 Mei 2020, penulis mulai terhitung sebagai pekerja magang di PT Greeneration Indonesia pada tanggal 18 Mei.

Sebelum melakukan kerja magang pertama-tama penulis bertanya tentang penerimaan pekerja magang kepada *founder* dari Game4Change yaitu bapak Ryan Sucipto. Setelah mendapatkan informasi bahwa masih adanya kuota penerimaan pekerja magang, penulis melakukan wawancara pada tanggal 13 Februari 2020 di *SkystarVenture* Gedung C Universitas Multimedia Nusantara. Setelah melakukan wawancara, penulis kemudian diterima sebagai pekerja magang dan dapat mulai melaksanakan proses kerja magang pada tanggal 17 Februari 2020.

Pada tanggal 17 Februari, penulis mulai melaksanakan proses kerja magang. Akan tetapi, penulis belum bisa menyerahkan surat penerimaan kerja magang kepada admin DKV dikarenakan surat penerimaan magang tersebut belum tersedia. Kemudian, pada tanggal 18 Februari penulis mendapatkan surat penerimaan magang dan langsung menyerahkannya kepada admin DKV. Melalui penyerahan surat penerimaan magang tersebut penulis kemudian mendapatkan

berkas KM 3(kartu kerja magang), KM 4 (lembar kehadiran), KM 5 (laporan realisasi kerja magang), KM 06 (lembar penilaian magang) dan KM 7 (lembar verifikasi magang)

Pada surat penerimaan magang, penulis terhitung menjadi pekerja magang pada PT. Greeneration Indonesia pada tanggal 17 Februari. Akan tetapi, dikarenakan pandemi virus Corona yang sedang terjadi, kontrak magang antara penulis dan PT Greeneration diputus pada tanggal 30 April 2020.